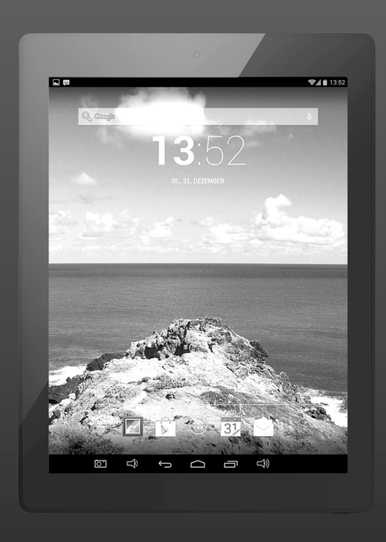
TOUCHLET™

DE



BEDIENUNGSANLEITUNG

9,7"-Tablet-PC X10.quad.v2

Quad Core, HD-Display, BT, 5 Ghz

PX-8890-675

9,7"-Tablet-PC X10.quad.v2

Quad Core, HD-Display, BT, 5 Ghz

INHALTSVERZEICHNIS

Informationen und Antworten auf häufige Fragen (FAQs) zu vielen unserer Produkte sowie ggfs. aktualisierte Handbücher finden Sie auf der Internetseite:

www.touchlet.de

Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer oder den Artikelnamen ein.

IHR NEUER TABLET-PC

DE

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

vielen Dank für den Kauf dieses Tablet-PCs. Überall surfen Sie per digitalem Handynetz oder streamen störungsfrei im 5-GHz-WLAN.
Ob Games, Apps oder Internet: Das X10.quad.v2 bietet beste Technik für jeden Zweck. Dank 4-Kern-Prozessor mit 1,6-GHz-Taktung und 8-Kern-Grafikbeschleuniger machen Ihre Apps und Games noch mehr Spaß!

Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung und befolgen Sie die darin aufgeführten Hinweise und Tipps, damit Sie Ihr neues X10.quad.v2 optimal einsetzen können.

Elektronische Version der Bedienungsanleitung herunterladen
Dieses Dokument macht Sie mit der grundlegenden Bedienung des Tablets vertraut. In der erweiterten Bedienungsanleitung finden Sie zahlreiche zusätzliche Informationen zum Umgang mit Android und dem Gerät.
Öffnen Sie zum Herunterladen **www.pearl.de** und klicken Sie auf der linken Seite auf den Link **Support (Handbücher, FAQ, Treiber & Co.)**. Geben Sie anschließend im Suchfeld die Artikelnummer PX-8890 ein.
Zur Darstellung der erweiterten Anleitung benötigen Sie einen PDF-Reader, den Sie als Freeware im Internet finden. Den geläufigsten PDF-Reader **Adobe Reader** können Sie unter **www.adobe.de**+ zur kostenfreien Nutzung herunterladen.

Produkteigenschaften

- Mobiles Internet der 3. Generation: schnelles 3G UMTS (optional mit PX-8891)
- Hochauflösendes 9,7"-IPS-Touchdisplay mit 400 cd/m² Leuchtkraft
- Schnelle Hardware: Leistungsstarker 4-Kern-Prozessor + 8-Kern-Grafikchip
- Hochwertiges und robustes Aluminium-Backcover im Slim-Design
- Umfangreiches Google App-Pack und G-Data-Antivirus vorinstalliert
- Full-HD-Video mit digitaler Soundqualität über HDMI (über Adapter)
- Variabler Speicher bis 64 GB auf microSD-/SDHC-/SDXC-Karte
- Topaktuelles WLAN mit 2,4 und 5,0 GHz bis zu 300 Mbit/s schnell
- Bluetooth 4.0

Lieferumfang

- Tablet-PC X10.quad.V2
- USB- Kabel
- Netzteil (230 V)
- USB-OTG-Adapter
- Bedienungsanleitung

Optionales Zubehör

Folgendes Zubehör ist unter **www.pearl.de** erhältlich:

PX-8891-675	Internes 3G-UMTS-Modem für X10.quad.v2
PX-2732-675	Video-MHL-Adapter, Micro-USB auf HDMI
HZ-2136-675	MHL-Adapterkabel Micro-USB auf HDMI Full HD 1080p mit Fernbedienung

WICHTIGE HINWEISE ZU BEGINN

Sicherheit

- Diese Bedienungsanleitung dient dazu, Sie mit der Funktionsweise dieses Produktes vertraut zu machen. Bewahren Sie diese Anleitung daher stets gut auf, damit Sie jederzeit darauf zugreifen können.
- Bitte verwenden Sie das Produkt nur in seiner bestimmungsgemäßen Art und Weise. Eine anderweitige Verwendung führt eventuell zu Beschädigungen am Produkt oder in der Umgebung des Produktes.
- Ein Umbauen oder Verändern des Produktes beeinträchtigt die Produktsicherheit. Achtung Verletzungsgefahr!
- Öffnen Sie das Produkt niemals eigenmächtig. Führen Sie Reparaturen nie selbst aus!
- Behandeln Sie das Produkt sorgfältig. Es kann durch Stöße, Schläge oder Fall aus bereits geringer Höhe beschädigt werden.
- Halten Sie das Produkt fern von extremer Hitze.
- Tauchen Sie das Produkt niemals in Wasser oder andere Flüssigkeiten.
- Technische Änderungen und Irrtümer vorbehalten!



Entsorgung von elektrischen und elektronischen Geräten

Ihr neues Produkt wurde mit größter Sorgfalt entwickelt und aus hochwertigen Komponenten gefertigt. Trotzdem muss das Produkt eines Tages entsorgt werden. Die durchgestrichene Mülltonne bedeutet, dass Ihr Produkt am Ende seiner Lebensdauer getrennt vom Hausmüll entsorgt werden muss. Bitte bringen Sie in Zukunft alle elektrischen oder elektronischen Geräte zu den eingerichteten kommunalen Sammelstellen in Ihrer Gemeinde. Diese nehmen Ihre Geräte entgegen und sorgen für eine ordnungsgemäße und umweltgerechte Verarbeitung. Dadurch verhindern Sie mögliche schädliche Auswirkungen auf Mensch und Umwelt, die sich durch unsachgemäße Handhabung von Produkten am Ende von deren Lebensdauer ergeben können. Genaue Informationen zur nächstgelegenen Sammelstelle erhalten Sie bei Ihrer Gemeinde.

Hinweise zur Nutzung dieser Bedienungsanleitung

Um diese Bedienungsanleitung möglichst effektiv nutzen zu können, finden Sie hier vorab einige Begriffe und Symbole erläutert, die Ihnen im Verlauf dieser Anleitung begegnen werden.

- **Verwendete Symbole**

	Dieses Symbol steht für mögliche Gefahren und wichtige Informationen im Umgang mit diesem Produkt. Es wird immer dann verwendet, wenn Sie eindringlich auf etwas hingewiesen werden sollen.
	Dieses Symbol steht für nützliche Hinweise , Zusatzinformationen und Tipps zur Verwendung, die Ihnen im Umgang mit dem Produkt helfen sollen.

- **Verwendete Textmittel**

GROSSBUCHSTABEN	Großbuchstaben werden verwendet, wenn es gilt Tasten, Anschluss- oder andere Produkt-Beschriftungen kenntlich zu machen.
Fettschrift	Fettschrift wird eingesetzt, wenn Menüpunkte oder genau so bezeichnete Ausdrücke in der Software des Produktes verwendet werden.
1. Aufzählungen 2. Aufzählungen 3. Aufzählungen	Aufzählungen werden verwendet, wenn Sie eine bestimmte Reihenfolge von Schritten befolgen oder die Merkmale des Produktes beziffert werden sollen.
• Unterpunkte • Unterpunkte • Unterpunkte	Unterpunkte werden verwendet, wenn mehrere Informationen aufgelistet werden. Sie dienen hauptsächlich zur besseren Hervorhebung der einzelnen Informationen.

PRODUKTDETAILS

Frontansicht



①	Vorderes Kameraobjektiv	Diese Kamera (Auflösung 2 MP) kann beim Videochat oder der Videoaufnahme verwendet werden, um Sie aufzunehmen.
②	Display	Kapazitiver Touchscreen, 2048 × 1536 Pixel

Rückansicht

3
4
5
6 7 8 9 10 11

③	Modemschacht	Hinter dieser Abdeckung befindet sich der Schacht für das optionale 3G-Modem (PX-8891). Entfernen Sie die Abdeckung, wenn Sie das Modem verwenden wollen.
④	Mikrofon	Zur Aufnahme von Audiosignalen
⑤	Hinteres Kameraobjektiv	Diese Kamera (Auflösung 5 MP) kann verwendet werden, um Fotos oder Videos aufzunehmen.
⑥	Ein/Aus-Taste	Drücken Sie diese Taste lange, um das Tablet ein- bzw. auszuschalten. Drücken Sie sie kurz, um das Tablet in den Ruhezustand zu versetzen oder aus diesem zu erwecken.
⑦	Micro-USB-Anschluss	Schließen Sie hier das Tablet an einen Computer an, um Daten zu übertragen.
⑧	microSD-Kartenslot	Setzen Sie hier eine microSD-Speicherkarte ein, um den Speicher des Tablets zu erweitern.
⑨	Kopfhöreranschluss	Schließen Sie hier über ein 3,5-mm-Klinkenkabel Lautsprecher oder Kopfhörer zur externen Audiowiedergabe an.
⑩	Netzteilanschluss	Schließen Sie hier das Netzteil an, um das Tablet aufzuladen.
⑪	Lautsprecher	Zur Wiedergabe von Audiosignalen

INBETRIEBNAHME

Akku laden

Bevor Sie das Tablet das erste Mal verwenden, müssen Sie den Akku laden.



HINWEIS:
Bei einer vollständigen Entladung des Akkus lässt sich das Gerät möglicherweise nicht mehr einschalten. Laden Sie es in diesem Fall einige Minuten auf, bevor Sie es erneut versuchen.



1. Stecken Sie den Stecker des Netzteils in den Netzteilanschluss des Tablets.
2. Stecken Sie das Netzteil in eine Netzsteckdose. Eine Grafik auf dem Display des Tablets zeigt an, dass das Gerät aufgeladen wird.



ACHTUNG!
Die Steckdose muss in der Nähe des Gerätes angebracht und leicht zugänglich sein. Sie können somit im Notfall das Gerät schnell vom Netz trennen.

3. Wenn der Akku vollständig geladen ist, trennen Sie das Netzteil vom Tablet und ziehen Sie es anschließend aus der Steckdose.



HINWEIS:
Laden Sie das Tablet nur mit dem Netzteil auf!

microSD-Karte einsetzen und entnehmen



Setzen Sie eine microSD-Speicherkarte in den Kartenslot wie auf der Zeichnung auf dem Gerät angegeben. Schieben Sie nicht zu fest und wenden Sie keine Gewalt an. Ein Federwiderstand muss überwunden werden. Die Speicherkarte ist richtig eingesetzt, wenn sie leicht einrastet und nicht von selbst wieder herausgleitet. Um

die Speicherkarte zu entnehmen, ziehen Sie sie einfach wieder heraus. Setzen Sie anschließend das Schutzcover wieder auf.



HINWEIS:
Um Datenverlust zu vermeiden, sollten Sie das Einsetzen und Entnehmen der microSD-Karte nur vornehmen, wenn das Tablet ausgeschaltet ist. Alternativ können Sie bei eingeschaltetem Tablet die microSD-Karte entnehmen, wenn Sie sie vorher deaktivieren. Öffnen Sie hierzu die Übersicht „Alle Apps" und tippen Sie auf ***Einstellungen*** *und dann* ***Speicher****. Tippen Sie dann im rechten Fensterbereich auf* ***SD-Karte entnehmen*** *und anschließend auf* ***OK****.*

3G-Funktion (über Modem)
Mit Hilfe des optionalen Modems (PX-8891-675, nicht im Lieferumfang enthalten) können Sie eine SIM-Karte verwenden, um das X10.quad.v2 mit dem Mobilfunknetz zu verbinden.

Schalten Sie hierzu das X10.quad.v2 aus. Setzen Sie eine SIM-Karte in das Modem ein. Öffnen Sie dann den Modemschacht auf der Rückseite des Tablet-PCs und schieben Sie das Modem vorsichtig in den Schacht. Achten Sie darauf, keine Gewalt anzuwenden und das Modem korrekt einzusetzen.

Schalten Sie anschließend das X10.quad.v2 wieder ein.

ERSTE SCHRITTE

Gerät ein- und ausschalten
Halten Sie die Ein/Aus-Taste einige Sekunden gedrückt, um das Gerät einzuschalten.

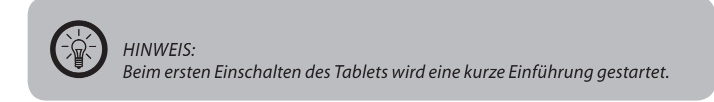


Das Tablet fährt hoch. Wenn Sie eine SIM-Karte eingelegt haben, geben Sie gegebenenfalls die PIN Ihrer SIM-Karte ein und tippen Sie auf **OK**. Wenn Sie das Tablet ohne SIM-Karte verwenden, überspringen Sie diesen Absatz.



HINWEIS:
Wenn Sie eine neue SIM-Karte verwenden, müssen Sie eventuell noch erste Einstellungen auf der SIM-Karte vornehmen. Lassen Sie sich hierzu von einem Fachgeschäft beraten.

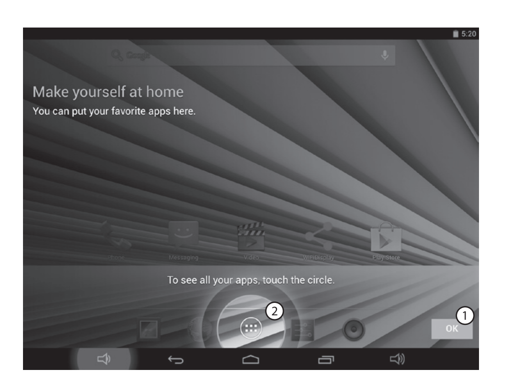
Das Tablet wählt automatisch Ihren Netzbetreiber. Tippen Sie auf **Schließen**, um den Netzbetreiber zu akzeptieren, oder auf **Ändern**, um ihn zu ändern.



HINWEIS:
Beim ersten Einschalten des Tablets wird eine kurze Einführung gestartet.

Ruhezustand
Nach einigen Minuten der Nichtbenutzung schaltet sich das Tablet in einen Ruhezustand. Sie können den Ruhezustand aufheben, indem Sie kurz die Ein/Aus-Taste drücken.
Die Zeit, die bis zum Aktivieren des Ruhezustands vergeht, können Sie einstellen. Öffnen Sie hierzu die Übersicht „Alle Apps“ und tippen Sie auf **Einstellungen** und dann **Display**. Im rechten Fensterbereich können Sie unter **Ruhezustand** die gewünschte Zeit wählen.

Kurzeinführung
Wenn Sie das Tablet das erste Mal aktivieren, öffnet sich eine kurze Einführung für den Startbildschirm und die Übersicht „Alle Apps".



①	Tippen Sie hier, um den ersten Einführungsbildschirm zu schließen.
②	Tippen Sie hier, um die Übersicht „Alle Apps" zu öffnen.





①	Tippen Sie hier, um den zweiten Einführungsbildschirm zu schließen.

Startbildschirm

Nach dem Einschalten des Tablets öffnet sich der Startbildschirm. Hier können Sie Ihre favorisierten Apps ablegen. Indem Sie das Startbildschirm-Icon ⌂ oder die Startseite-Taste drücken, kehren Sie jederzeit zu diesem Bildschirm zurück.



①	Tippen Sie auf diesen Punkt, um das Tablet oder das Internet zu durchsuchen.
②	Dies ist die Benachrichtigungsleiste. Hier finden Sie grundlegende Benachrichtigungen über die aktuelle Zeit, den Ladezustand oder eventuelle Verbindungen (WLAN, USB etc.). Ziehen Sie die Leiste herunter, um die Benachrichtigungen zu öffnen.

③	Dies ist der Hauptbildschirm. Hier können Sie Ihre favorisierten Apps ablegen. Streichen Sie mit dem Finger nach links oder rechts, um weitere Bereiche des Bildschirms anzuzeigen. Tippen Sie auf eine freie Stelle des Startbildschirms und halten Sie ihn gedrückt, um das Hintergrundbild zu ändern. Wählen Sie anschließend, ob das Hintergrundbild aus der Galerie, den gespeicherten Hintergrundbildern oder den Live-Hintergründen (interaktive, animierte Hintergrundbilder) stammen soll.
④	Dies ist ein "Ordner", eine Gruppierung mehrerer Apps. Halten Sie einfach eine App gedrückt und ziehen Sie sie auf eine andere, um die Anwendungen zu einer Gruppe zusammenzufassen. Tippen Sie auf den Ordner, um ihn zu öffnen. Tippen Sie auf den Namen des Ordners, um ihn umzubenennen.
⑤	Öffnen Sie häufig verwendete Apps, indem Sie sie antippen. Wenn Sie eine App vom Startbildschirm entfernen möchten, halten Sie sie mit dem Finger gedrückt, bis am oberen Bildschirmrand ein X erscheint, und ziehen Sie sie anschließend auf das X. Lassen Sie siet dort los.
⑥	Dies ist die Favoritenleiste. Die App-Symbole, die sich in dieser Leiste befinden, erscheinen auf jedem Startbildschirm. Das Symbol **Alle Apps** ist in der Mitte fixiert. Wenn Sie auf dieses Symbol tippen, werden all Ihre Apps und Widgets angezeigt.
⑦	Dies ist die Steuerungsleiste. Hier werden Ihnen einige Steuerelemente angezeigt. Details finden Sie im nächsten Abschnitt.

Steuerungsleiste

Die Steuerungsleiste bietet Ihnen einige Steuerelemente, die immer angezeigt werden.



①	Lautstärke verringern	Tippen Sie auf dieses Symbol, um die Lautstärke der Audio-Wiedergabe zu verringern.
②	Zurück	Tippen Sie auf dieses Symbol, um zum vorherigen Bildschirm / zur vorherigen Seite zurückzukehren und um Anwendungen / Menüs zu schließen.
③	Startbildschirm	Tippen Sie auf dieses Symbol, um jederzeit zum Startbildschirm zurückzukehren.
④	Kürzlich verwendete Apps	Tippen Sie auf dieses Symbol, um eine Liste der kürzlich verwendeten Anwendungrn anzuzeigen. Sie können mit dem Finger nach rechts oder links streichen, um durch die Liste zu scrollen. Rufen Sie eine App auf, indem Sie auf sie tippen.
⑤	Lautstärke erhöhen	Tippen Sie auf dieses Symbol, um die Lautstärke der Wiedergabe zu erhöhen.

Übersicht „Alle Apps“

Über das Übersicht-Symbol ⠿ auf dem Startbildschirm gelangen Sie in die Übersicht „Alle Apps“. Hier finden Sie eine Liste aller installierter Apps und Widgets.



①	Hier können Sie die Ansicht zwischen „Apps“ und „Widgets“ umschalten. „Widgets“ sind kleine Zusatzprogramme, die Sie auf dem Startbildschirm ablegen können.
②	Tippen Sie auf dieses Symbol, um den Google-Shop „Google Play“ zu öffnen.
③	Dies sind die installierten Apps. Tippen Sie auf eine App, um sie zu öffnen.
④	Ziehen Sie den Bildschirm mit dem Finger nach rechts oder links, um weitere Apps anzuzeigen.

ANHANG

Technische Daten

Prozessor	QuadCore, 1,6 GHz
Display	Kapazitiver Touchscreen, 9,7", 400 cd/m²
Auflösung	2048 × 1536 Pixel
Betriebssystem	Android 4.4
WLAN	300 Mbit (IEEE 802.11 b/g/n)
Bluetooth	4.0
3G-UMTS	über optionales Modem (PX-8891)
Maße	236 × 175 × 7,9 mm
Akku	Li-Ion, 3,7 V / 9.500 mAh
Laufzeit	Bis 9,5 h
Frontkamera	5 MP
Rückkamera	5 MP
Variabler Speicher	microSD-/SDHC-/SDXC-Karten bis 64 GB
Arbeitsspeicher	2 GB DDR3



DE

Konformitätserklärung

Hiermit erklärt Pearl.GmbH, dass sich das Produkt PX-8890 in Übereinstimmung mit den Anforderungen der R&TTE-Richtlinie 99/5/EG, der RoHS-Richtlinie 2011/65/EU und der Niederspannungsrichtlinie 2006/95/EG befindet.

PEARL.GmbH, PEARL-Str. 1–3,
D-79426 Buggingen, Deutschland

Leiter Qualitätswesen
Dipl. Ing. (FH) Andreas Kurtasz
27.07.2015

Die ausführliche Konformitätserklärung finden Sie unter www.pearl.de/support. Geben Sie dort im Suchfeld die Artikelnummer PX-8890 ein.

Dieses Produkt enthält Software, welche ganz oder teilweise als freie Software den Lizenzbedingungen der GNU General Public License, Version 2 (GPL) unterliegt.

Den Quellcode der Software erhalten Sie unter *http://www.pearl.de/support/* unter dortiger Eingabe der Artikelnummer; wir senden Ihnen auf Anforderung (gerne unter unter *opensource@pearl.de*) den SourceCode auch auf einem handelsüblichen Datenträger, dessen Herstellungskosten wir im Gegenzug geltend machen; den vollständigen Lizenztext ersehen Sie nachfolgend. Näheres, insbesondere auch dazu, warum es keine offizielle deutsche Übersetzung der Lizenzbedingungen gibt, erfahren Sie unter *http://www.gnu.org/licenses/gpl-2.0.html*.
Da es sich um freie Software handelt, schließen die Entwickler dieser Software die Haftung, soweit gesetzlich zulässig, aus.
Bitte beachten Sie, dass die Gewährleistung für die Hardware davon natürlich nicht betroffen ist und in vollem Umfang besteht.
Weitere Fragen beantworten wir Ihnen gerne unter *opensource@pearl.de*.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.
51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Preamble
The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation‘s software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.
We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author‘s protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors‘ reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone‘s free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

1. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The „Program“, below, refers to any such program or work, and a „work based on the Program“ means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term „modification“.) Each licensee is addressed as „you“.

   Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

2. You may copy and distribute verbatim copies of the Program‘s source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

   You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

3. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

   a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
   b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
   c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

   These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

4. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

   a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

   b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

   c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

6. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

7. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients‘ exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

8. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

   If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

   It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

9. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

10. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

    Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and „any later version“, you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

11. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

NO WARRANTY

12. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM „AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

13. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

END OF TERMS AND CONDITIONS
How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the „copyright“ line and a pointer to where the full notice is found.

one line to give the program‘s name and an idea of what it does.
Copyright (C) ***yyyy name of author***

This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.

This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

Gnomovision version 69, Copyright (C) year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details type `show w'. This is free software, and you are welcome to redistribute it under certain conditions; type `show c' for details.

The hypothetical commands `*show w*' and `*show c*' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than `*show w*' and `*show c*'; they could even be mouse-clicks or menu items - whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a „copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program `Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James Hacker.

***signature of Ty Coon**, 1 April 1989*
Ty Coon, President of Vice

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

Kundenservice: 0 7631 / 360 - 350
PEARL.GmbH | PEARL-Straße 1–3 | D-79426 Buggingen



FR





Tablette tactile HD 9,7"

X10.quad.v2

Quad-Core, Bluetooth®, 5 GHz

PX-8890-675

Tablette tactile HD 9,7"

X10.quad.v2

Quad-Core, Bluetooth®, 5 GHz

TABLE DES MATIÈRES

VOTRE NOUVELLE TABLETTE TACTILE

Chère cliente, cher client,

Nous vous remercions d'avoir choisi cette tablette tactile. Surfez sur le réseau mobile numérique où diffusez en streaming et sans parasites dans le réseau Wi-Fi 5 GHz. La tablette X10.quad.v2 vous offre aussi la meilleure technologie pour vos jeux, applications ou Internet. Grâce au processeur 4 coeurs à cadence 1,6 GHz et à l'accélérateur graphique 8 noyaux, vos jeux et applications vous procurent encore plus de plaisir.

Afin d'utiliser au mieux votre nouveau produit, veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et respecter les consignes et astuces suivantes.

Télécharger la version électronique du mode d'emploi
Ce document vous permet de vous familiariser avec l'utilisation de la tablette. Vous trouverez dans la notice détaillée de nombreuses informations sur l'utilisation de l'appareil et d'Android.
La notice détaillée est disponible sur **www.pearl.fr/notices.** Faites défiler le tableau qui s'affiche, ou effectuez une recherche sur la page en tapant la référence de l'article, PX8890, dans le champ de recherche.

Attention ! Pour pouvoir afficher le mode d'emploi complet, vous devez posséder un lecteur PDF, disponible gratuitement sur Internet. Vous pouvez télécharger le logiciel de lecture PDF le plus courant, **Adobe Reader**, sur le site www.adobe.fr : son utilisation est gratuite. Vous pouvez aussi utiliser le programme **Foxit Reader**, également gratuit.

Caractéristiques du produit

- Internet mobile 3e génération : 3G rapide (avec PX8891, en option)
- Écran tactile IPS 9,7" haute qualité, luminosité 400 cd/m²
- Matériel rapide : Puissant processeur à 4 cœurs + puce graphique 8 cœurs
- Coque arrière fine et robuste en aluminium
- Pack d'applications Google complet et antivirus "G-Data" pré-installé
- Résolution vidéo Full HD avec son numérique via HDMI (avec adaptateur)
- Mémoire extensible jusqu'à 64 Go par carte MicroSD/SDHC/SDXC
- Wi-Fi 2,4 & 5,0 GHZ, jusqu'à 300 Mbps
- Bluetooth® 4.0

Contenu

- Tablette tactile "X10.quad.v2"
- Câble USB
- Adaptateur secteur (230 V)
- Adaptateur USB OTG
- Mode d'emploi

Accessoires en option

Les accessoires suivants sont actuellement disponibles sur **www.pearl.fr**.

PX-8891-675	Modem 3G interne pour tablette X10.quad.v2
PX-2732-675	Adaptateur vidéo MHL Micro-USB vers HDMI
HZ-2136-675	Câble adaptateur MHL Micro-USB vers HDMI Full HD 1080p avec télécommande

CONSIGNES PRÉALABLES

Consignes de sécurité

- Ce mode d'emploi vous permet de vous familiariser avec le fonctionnement du produit. Conservez-le afin de pouvoir le consulter en cas de besoin.
- Pour connaître les conditions de garantie, veuillez contacter votre revendeur. Veuillez également tenir compte des conditions générales de vente !
- Veillez à utiliser le produit uniquement comme indiqué dans la notice. Une mauvaise utilisation peut endommager le produit ou son environnement.
- Le démontage ou la modification du produit affecte sa sécurité. Attention, risque de blessure !
- Ne démontez pas l'appareil, sous peine de perdre toute garantie. Ne tentez jamais de réparer vous-même le produit !
- Manipulez le produit avec précaution. Un coup, un choc, ou une chute, même de faible hauteur, peuvent l'endommager.
- Maintenez le produit à l'écart de la chaleur extrême.
- Ne plongez jamais l'appareil dans l'eau ni dans aucun autre liquide.
- Surveillez les enfants pour vous assurer qu'ils ne jouent pas avec l'appareil.
- Aucune garantie ne pourra être appliquée en cas de mauvaise utilisation.
- Le fabricant décline toute responsabilité en cas de dégâts matériels ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation et/ou au non-respect des consignes de sécurité.
- Sous réserve de modification et d'erreur !



Recyclage des appareils électriques et électroniques

Votre nouveau produit a été développé avec le plus grand soin et avec des composants de haute qualité. Il devra cependant être un jour recyclé. Le symbole de la poubelle barrée signifie que votre produit devra être recyclé séparément des ordures ménagères à la fin de sa durée de vie. À l'avenir, veuillez amener tous les appareils électriques ou électroniques aux points de ramassage publics de votre municipalité. Ceux-ci prennent en charge vos déchets pour un recyclage écologique et conforme à la législation. Vous évitez ainsi les conséquences négatives sur l'homme et l'environnement pouvant découler d'une mauvaise prise en charge des produits à la fin de leur durée de vie. Les détails concernant la collecte des déchets sont disponibles dans votre municipalité.

Conseils pour l'utilisation de ce mode d'emploi

Pour utiliser ce manuel le plus efficacement possible, il est nécessaire de clarifier certains termes et symboles que vous rencontrerez dans ce guide.

- **Symboles utilisés**

	Ce symbole signale les dangers possibles et les informations importantes sur l'utilisation du produit. Il est utilisé chaque fois que votre attention est particulièrement nécessaire.
	Ce symbole identifie les conseils, informations et astuces utiles pour une utilisation optimale du produit.

- **Mises en forme du texte utilisées**

MAJUSCULES	Les majuscules sont utilisées pour nommer des touches, des branchements ou autres composants du produit.
Caractères gras	Les caractères gras sont utilisés pour reconnaître des éléments du menu ou du logiciel.
1. Énumérations 2. Énumérations 3. Énumérations	Les énumérations sont utilisées chaque fois que l'utilisateur doit suivre plusieurs étapes, ou pour présenter les caractéristiques du produit.
• Puces • Puces • Puces	Les puces permettent de lister plusieurs informations. Elles permettent principalement de mieux identifier la hiérarchie de l'information.

DESCRIPTION DU PRODUIT

Vue de face



①	Objectif de la caméra en façade	Cette caméra (résolution 2 Mpx) peut être utilisée pour le tchat vidéo et l'enregistrement vidéo.
②	Écran	Écran tactile capacitif, 2048 x 1536 pixels

Vue arrière

3

4
5

6 7 8 9 10 11

③	Logement pour modem	Derrière ce couvercle se trouve le logement pour le modem 3G en option (PX-8891). Retirez le couvercle du capteur magnétique.
④	Microphone	Pour l'enregistrement de signaux audio
⑤	Objectif de la caméra arrière	Cette caméra (résolution 5 Mpx) peut être utilisée pour enregistrer des photos et vidéos.
⑥	Bouton marche/arrêt	Appuyez longuement sur cette touche pour allumer ou éteindre la tablette. Appuyez brièvement sur la touche pour mettre la tablette en mode veille ou pour la réactiver.
⑦	Port Micro-USB	Branchez la tablette à un ordinateur pour transférer des données.
⑧	Fente pour carte MicroSD	Insérez ici une carte mémoire MicroSD pour augmenter la capacité de stockage de la tablette.
⑨	Prise casque	À l'aide d'un câble jack 3,5 mm, branchez un haut-parleur ou un casque audio à un appareil de lecture externe.
⑩	Prise d'alimentation secteur	Branchez l'adaptateur secteur ici pour recharger la tablette.
⑪	Haut-parleur	Pour la lecture des signaux audio

MISE EN MARCHE

Charger la batterie

Avant d'utiliser la tablette pour la première fois, vous devez recharger la batterie.



NOTE :
Il se peut qu'en cas de déchargement complet de la batterie, l'appareil ne puisse plus du tout s'allumer. Dans ce cas, chargez-le quelques minutes avant de réessayer.



1. Branchez le connecteur de l'adaptateur secteur dans la prise d'alimentation secteur de la tablette.
2. Branchez l'adaptateur secteur à une prise électrique murale. Une image sur l'écran de la tablette indique que l'appareil est en cours de chargement.



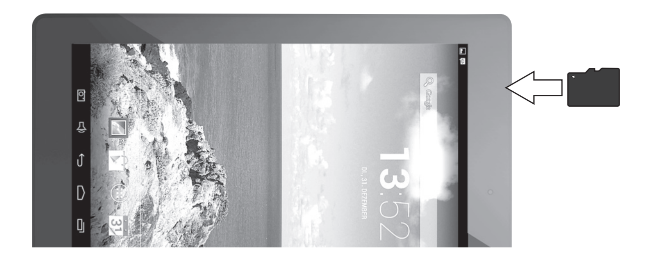
ATTENTION!
LA prise murale doit se trouver à proximité de l'appareil et etre facilement accessible. Ainsi, vous pouvez débrancher l'appareil rapidement du réseau électrique en cas d'urgence.

3. Une fois que la batterie est entièrement chargée, débranchez l'adaptateur secteur de la tablette puis de la prise murale.



NOTE :
Rechargez la tablette uniquement avec son adaptateur secteur !

Insérer et retirer une carte MicroSD



Insérez une carte mémoire MicroSD dans le port pour carte mémoire, comme indiqué sur le schéma inscrit sur l'appareil. Insérez la carte avec précaution et ne forcez surtout pas. La carte doit exercer une pression sur le ressort d'éjection. La carte mémoire est insérée correctement lorsqu'elle ne sort pas automatiquement quand vous la relâchez.

Pour retirer la carte mémoire, sortez-la en tirant simplement dessus. Remettez ensuite la coque de protection en place.



NOTE :
*Afin d'éviter des pertes de données, il est conseillé d'insérer ou retirer la carte MicroSD uniquement lorsque la tablette est éteinte. Vous pouvez toutefois retirer la carte MicroSD de la tablette lorsqu'elle est allumée, mais vous devez d'abord désactiver la carte ! Pour cela, ouvrez l'aperçu "Toutes les applications", et appuyez sur **Paramètres** puis sur **Mémoire**. Ensuite, sur la droite de la fenêtre, appuyez sur **Retirer la carte SD** puis sur **OK**.*

Fonction 3G (via modem)
À l'aide du modem en option (PX-8891, non fourni), vous pouvez utiliser une carte SIM pour connecter le X10.quad.v2 au réseau mobile.

Pour ce faire, éteignez le X10.quad.v2.
Insérez une carte SIM dans le modem. Ouvrez ensuite le logement du modem, situé au dos de la tablette tactile, et insérez-y le modem avec précaution. Ne forcez surtout pas et veillez à insérer le modem correctement.
Rallumez ensuite le X10.quad.v2.

PREMIERS PAS

Allumer et éteindre l'appareil

Pour allumer l'appareil, appuyez sur le bouton marche/arrêt pendant quelques secondes.



La tablette démarre. Si vous avez inséré une carte SIM, saisissez le cas échéant le code PIN de votre carte SIM, puis appuyez sur **OK**. Si vous utilisez la tablette sans carte SIM, vous pouvez sauter ce paragraphe.



NOTE :
Si vous utilisez une nouvelle carte SIM, vous devrez certainement effectuer quelques réglages sur la carte en premier lieu. Si nécessaire, demandez conseil auprès d'un spécialiste.

La tablette sélectionne automatiquement votre opérateur de téléphonie. Appuyez sur **Fermer** pour accepter l'opérateur de téléphonie, ou sur **Modifier** pour le changer.



NOTE :
Lorsque vous allumez la tablette pour la première fois, une brève introduction vous est présentée.

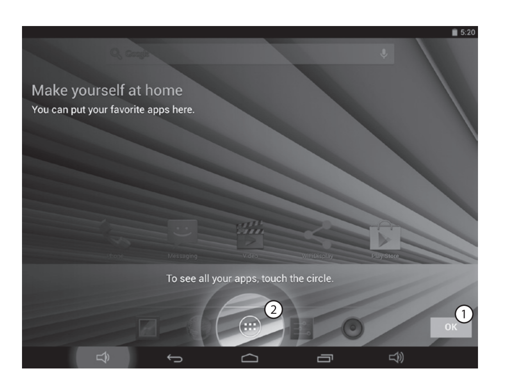
Mise en veille

Après quelques minutes d'inutilisation, la tablette se met en veille. Pour réactiver l'appareil, appuyez brièvement sur la touche marche/arrêt.
Vous pouvez régler le délai au bout duquel le mode veille doit s'activer. Pour cela, ouvrez l'aperçu Toutes les applications, et appuyez sur **Paramètres** puis sur **Écran**. Dans la partie droite de la fenêtre vous pouvez sélectionner la durée de votre choix sous **Mode veille**.

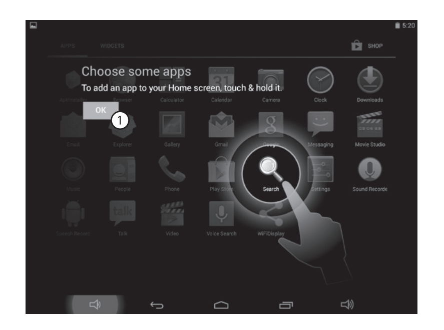


Introduction brève

Si vous allumez la tablette pour la première fois, une brève introduction concernant l'écran d'accueil et l'aperçu "Toutes les applications" vous est présentée.



①	Appuyez ici pour fermer le premier écran d'introduction.
②	Appuyez ici pour ouvrir l'aperçu "Toutes les applications".



①	Appuyez ici pour fermer le deuxième écran d'introduction.

Écran d'accueil

Après avoir allumé la tablette, l'écran d'accueil s'affiche. Vous pouvez y répertorier vos applications préférées. Si vous appuyez sur l'icône de l'écran d'accueil ⌂ ou sur la touche Page d'accueil, vous pouvez revenir à tout moment à cet écran.



①	Appuyez sur ce point pour effectuer une recherche sur la tablette ou sur Internet.
②	Ceci représente la barre de notifications. Vous trouvez ici les notifications de base concernant l'heure actuelle, le niveau de charge ou des connexions éventuelles (Wi-Fi, USB, etc.). Tirez la barre vers le bas pour ouvrir les notifications.

③	Ceci représente l'écran principal. Vous pouvez y répertorier vos applications préférées. Faites glisser votre doigt vers la gauche ou la droite pour afficher d'autres zones de l'écran. Appuyez sur un espace libre de l'écran et maintenez-le enfoncé pour modifier l'image d'arrière-plan. Spécifiez ensuite si vous souhaitez choisir une image dans la Galerie, dans les Fonds d'écran enregistrés ou dans les Fonds d'écran animés (arrière-plans interactifs et animés).
④	Ceci est un "Dossier", c'est-à-dire un groupement de plusieurs applications. Maintenez simplement une application avec votre doigt et faites-la glisser sur une autre pour rassembler ces applications en un groupe. Appuyez sur un dossier pour l'ouvrir. Appuyez sur le nom du dossier pour le renommer.
⑤	Appuyez sur les applications les plus utilisées pour les ouvrir. Si vous souhaitez retirer une application de l'écran d'accueil, pressez-la avec votre doigt jusqu'à ce qu'à ce qu'un X s'affiche sur le bord supérieur de l'écran, et faites ensuite glisser l'application sur le X. Puis relâchez-la.
⑥	Ceci représente la barre des favoris. Les icônes des applications de la barre apparaissent sur chaque écran d'accueil. L'icône **Toutes les applications** est figée au centre. Appuyez sur cette icône pour afficher toutes les applications et widgets.
⑦	Ceci est la barre de commandes. Ici sont affichés certains éléments de commande. Pour plus de détails, consultez la section suivante.

Barre de commandes

La barre de commandes met à votre disposition des éléments de contrôle affichés en permanence.



①	Réduire le volume	Appuyez sur cette icône pour diminuer le volume.
②	Précédent	Appuyez sur cette icône pour revenir à l'écran / à la page précédente et pour quitter des applications ou des menus.
③	Écran d'accueil	Appuyez sur cette icône pour revenir à tout moment à l'écran d'accueil.
④	Applications utilisées récem-ment	Appuyez sur cette icône pour ouvrir une liste des dernières applications utilisées. Faites glisser votre doigt vers la gauche ou la droite pour faire défiler la liste. Appuyez sur une application pour l'ouvrir.
⑤	Augmenter le volume	Appuyez sur cette icône pour augmenter le volume.

Aperçu "Toutes les applications"

Appuyez sur l'icône d'aperçu ⠿ de l'écran d'accueil pour accéder à l'aperçu "Toutes les applications". Une liste de toutes les applications et widgets installés s'affiche.



①	Vous pouvez ici basculer entre l'aperçu "Applications" et "Widgets". Les "Widgets" sont des petits programmes supplémentaires que vous pouvez directement déposer sur l'écran d'accueil.
②	Appuyez sur cette icône pour ouvrir le service d'applications en ligne "Google Play".
③	Ceci représente les applications installées. Cliquez sur une application pour l'ouvrir.
④	Avec votre doigt, faites glisser l'écran vers la gauche ou la droite pour afficher d'autres applications.

ANNEXE

Caractéristiques techniques

Processeur	Quad-core, 1,6 GHz
Écran	Écran tactile capacitif 9,7", 400 cd/m²
Résolution	2048 x 1536 pixels
Système d'exploitation	Android 4.4
Wi-Fi	300 Mbps (IEEE 802.11 b/g/n)
Bluetooth®	4.0
3G UMTS	via modem en option (PX-8891)
Dimensions	236 x 175 x 7,9 mm
Batterie	Li-ion, 3,7 V / 9500 mAh
Autonomie	jusqu'à 9,5 heures
Caméra avant	5 Mpx
Caméra arrière	5 Mpx
Mémoire de stockage	Variable avec cartes MicroSD/SDHC/SDXC jusqu'à 64 Go
Mémoire vive	2 Go DDR3

Déclaration de conformité

La société PEARL.GmbH déclare ce produit PX-8890 conforme aux directives actuelles suivantes du Parlement Européen : 1999/5/CE, concernant les équipements hertziens et les équipements terminaux de télécommunications, 2004/108/CE, concernant la compatibilité électromagnétique, 2006/95/CE, relative au matériel électrique destiné à être employé dans certaines limites de tension, et 2011/65/UE, relative à la limitation de l'utilisation de certaines substances dangereuses dans les équipements électriques et électroniques.

PEARL.GmbH, PEARL-Str. 1–3,
D-79426 Buggingen, Allemagne

Directeur Service Qualité
Dipl.-Ing. (FH) Andreas Kurtasz
31.12.2014

CONTRAT DE LICENCE LOGICIEL LIBRE CeCILL

Ce produit contient un logiciel distribué entièrement ou partiellement sous licence publique générale GNU, Version 2 (GPL).

Vous trouverez ci-après l'intégralité de la version actuelle de ce texte de licence. Puisqu'il s'agit d'un logiciel libre de droits, ses développeurs déclinent toute responsabilité en cas de dégâts ou dommages (physiques ou moraux) dus à une mauvaise utilisation.
Veuillez noter que la garantie du matériel n'est bien entendu pas concernée. Si vous avez des questions, n'hésitez pas à nous contacter.
Pour cela, rendez-vous sur www.pearl.fr.

Avertissement

Ce contrat est une licence de logiciel libre issue d'une concertation entre ses auteurs afin que le respect de deux grands principes préside à sa rédaction :

* d'une part, le respect des principes de diffusion des logiciels libres : accès au code source, droits étendus conférés aux utilisateurs,
* d'autre part, la désignation d'un droit applicable, le droit français, auquel elle est conforme, tant au regard du droit de la responsabilité civile que du droit de la propriété intellectuelle et de la protection qu'il offre aux auteurs et titulaires des droits patrimoniaux sur un logiciel.

Les auteurs de la licence CeCILL (pour Ce[a] C[nrs] I[nria] L[ogiciel] L[ibre]) sont :

Commissariat à l'Énergie Atomique - CEA, établissement public de recherche à caractère scientifique, technique et industriel, dont le siège est situé 25 rue Leblanc, immeuble Le Ponant D, 75015 Paris.

Centre National de la Recherche Scientifique - CNRS, établissement public à caractère scientifique et technologique, dont le siège est situé 3 rue Michel-Ange, 75794 Paris cedex 16.

Institut National de Recherche en Informatique et en Automatique - INRIA, établissement public à caractère scientifique et technologique, dont le siège est situé Domaine de Voluceau, Rocquencourt, BP 105, 78153 Le Chesnay cedex.

Préambule

Ce contrat est une licence de logiciel libre dont l'objectif est de conférer aux utilisateurs la liberté de modification et de redistribution du logiciel régi par cette licence dans le cadre d'un modèle de diffusion en logiciel libre.

L'exercice de ces libertés est assorti de certains devoirs à la charge des utilisateurs afin de préserver ce statut au cours des redistributions ultérieures.

L'accessibilité au code source et les droits de copie, de modification et de redistribution qui en découlent ont pour contrepartie de n'offrir aux utilisateurs qu'une garantie limitée et de ne faire peser sur l'auteur du logiciel, le titulaire des droits patrimoniaux et les concédants successifs qu'une responsabilité restreinte.

A cet égard l'attention de l'utilisateur est attirée sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, à la modification et/ou au développement et à la reproduction du logiciel par l'utilisateur étant donné sa spécificité de logiciel libre, qui peut le rendre complexe à manipuler et qui le réserve donc à des développeurs ou des professionnels avertis possédant des connaissances informatiques approfondies. Les utilisateurs sont donc invités à charger et tester l'adéquation du logiciel à leurs besoins dans des conditions permettant d'assurer la sécurité de leurs systèmes et/ou de leurs données et, plus généralement, à l'utiliser et l'exploiter dans les mêmes conditions de sécurité. Ce contrat peut être reproduit et diffusé librement, sous réserve de le conserver en l'état, sans ajout ni suppression de clauses.

Ce contrat est susceptible de s'appliquer à tout logiciel dont le titulaire des droits patrimoniaux décide de soumettre l'exploitation aux dispositions qu'il contient.

Article 1 - DÉFINITIONS

Dans ce contrat, les termes suivants, lorsqu'ils seront écrits avec une lettre capitale, auront la signification suivante :

Contrat : désigne le présent contrat de licence, ses éventuelles versions postérieures et annexes.

Logiciel : désigne le logiciel sous sa forme de Code Objet et/ou de Code Source et le cas échéant sa documentation, dans leur état au moment de l'acceptation du Contrat par le Licencié.

Logiciel Initial : désigne le Logiciel sous sa forme de Code Source et éventuellement de Code Objet et le cas échéant sa documentation, dans leur état au moment de leur première diffusion sous les termes du Contrat.

Logiciel Modifié : désigne le Logiciel modifié par au moins une Contribution.

Code Source : désigne l'ensemble des instructions et des lignes de programme du Logiciel et auquel l'accès est nécessaire en vue de modifier le Logiciel.

Code Objet : désigne les fichiers binaires issus de la compilation du Code Source.

Titulaire : désigne le ou les détenteurs des droits patrimoniaux d'auteur sur le Logiciel Initial.

Licencié : désigne le ou les utilisateurs du Logiciel ayant accepté le Contrat.

Contributeur : désigne le Licencié auteur d'au moins une Contribution.

Concédant : désigne le Titulaire ou toute personne physique ou morale distribuant le Logiciel sous le Contrat.

Contribution : désigne l'ensemble des modifications, corrections, traductions, adaptations et/ou nouvelles fonctionnalités intégrées dans le Logiciel par tout Contributeur, ainsi que tout Module Interne.

Module : désigne un ensemble de fichiers sources y compris leur documentation qui permet de réaliser des fonctionnalités ou services supplémentaires à ceux fournis par le Logiciel.

Module Externe : désigne tout Module, non dérivé du Logiciel, tel que ce Module et le Logiciel s'exécutent dans des espaces d'adressage différents, l'un appelant l'autre au moment de leur exécution.

Module Interne : désigne tout Module lié au Logiciel de telle sorte qu'ils s'exécutent dans le même espace d'adressage.

GNU GPL : désigne la GNU General Public License dans sa version 2 ou toute version ultérieure, telle que publiée par Free Software Foundation Inc.

Parties : désigne collectivement le Licencié et le Concédant.

Ces termes s'entendent au singulier comme au pluriel.

Article 2 - OBJET

Le Contrat a pour objet la concession par le Concédant au Licencié d'une licence non exclusive, cessible et mondiale du Logiciel telle que définie ci-après à l'article 5 pour toute la durée de protection des droits portant sur ce Logiciel.

Article 3 - ACCEPTATION

3.1 L'acceptation par le Licencié des termes du Contrat est réputée acquise du fait du premier des faits suivants :

* (i) le chargement du Logiciel par tout moyen notamment par téléchargement à partir d'un serveur distant ou par chargement à partir d'un support physique;
* (ii) le premier exercice par le Licencié de l'un quelconque des droits concédés par le Contrat.

3.2 Un exemplaire du Contrat, contenant notamment un avertissement relatif aux

spécificités du Logiciel, à la restriction de garantie et à la limitation à un usage par des utilisateurs expérimentés a été mis à disposition du Licencié préalablement à son acceptation telle que définie à l'article 3.1 ci dessus et le Licencié reconnaît en avoir pris connaissance.

Article 4 - ENTRÉE EN VIGUEUR ET DURÉE

4.1 ENTRÉE EN VIGUEUR

Le Contrat entre en vigueur à la date de son acceptation par le Licencié telle que définie en 3.1.

4.2 DURÉE

Le Contrat produira ses effets pendant toute la durée légale de protection des droits patrimoniaux portant sur le Logiciel.

Article 5 - ÉTENDUE DES DROITS CONCÉDÉS

Le Concédant concède au Licencié, qui accepte, les droits suivants sur le Logiciel pour toutes destinations et pour la durée du Contrat dans les conditions ci-après détaillées.

Par ailleurs, si le Concédant détient ou venait à détenir un ou plusieurs brevets d'invention protégeant tout ou partie des fonctionnalités du Logiciel ou de ses composants, il s'engage à ne pas opposer les éventuels droits conférés par ces brevets

aux Licenciés successifs qui utiliseraient, exploiteraient ou modifieraient le Logiciel. En cas de cession de ces brevets, le Concédant s'engage à faire reprendre les obligations du présent alinéa aux cessionnaires.

5.1 DROIT D'UTILISATION

Le Licencié est autorisé à utiliser le Logiciel, sans restriction quant aux domaines d'application, étant ci-après précisé que cela comporte :

1. la reproduction permanente ou provisoire du Logiciel en tout ou partie par tout moyen et sous toute forme.

2. le chargement, l'affichage, l'exécution, ou le stockage du Logiciel sur tout support.

3. la possibilité d'en observer, d'en étudier, ou d'en tester le fonctionnement afin de déterminer les idées et principes qui sont à la base de n'importe quel élément de ce Logiciel; et ceci, lorsque le Licencié effectue toute opération de chargement, d'affichage, d'exécution, de transmission ou de stockage du Logiciel qu'il est en droit d'effectuer en vertu du Contrat.

5.2 DROIT D'APPORTER DES CONTRIBUTIONS

Le droit d'apporter des Contributions comporte le droit de traduire, d'adapter, d'arranger ou d'apporter toute autre modification au Logiciel et le droit de reproduire le logiciel en résultant.

Le Licencié est autorisé à apporter toute Contribution au Logiciel sous réserve de mentionner, de façon explicite, son nom en tant qu'auteur de cette Contribution et la date de création de celle-ci.

5.3 DROIT DE DISTRIBUTION

Le droit de distribution comporte notamment le droit de diffuser, de transmettre et de communiquer le Logiciel au public sur tout support et par tout moyen ainsi que le droit de mettre sur le marché à titre onéreux ou gratuit, un ou des exemplaires du Logiciel par tout procédé.

Le Licencié est autorisé à distribuer des copies du Logiciel, modifié ou non, à des tiers dans les conditions ci-après détaillées.

5.3.1 DISTRIBUTION DU LOGICIEL SANS MODIFICATION

Le Licencié est autorisé à distribuer des copies conformes du Logiciel, sous forme de Code Source ou de Code Objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée :

1. d'un exemplaire du Contrat,

2. d'un avertissement relatif à la restriction de garantie et de responsabilité du Concédant telle que prévue aux articles 8 et 9,et que, dans le cas où seul le Code Objet du Logiciel est redistribué, le Licencié permette aux futurs Licenciés d'accéder facilement au Code Source complet du Logiciel en indiquant les modalités d'accès, étant entendu que le coût additionnel d'acquisition du Code Source ne devra pas excéder le simple coût de transfert des données.

5.3.2 DISTRIBUTION DU LOGICIEL MODIFIÉ

Lorsque le Licencié apporte une Contribution au Logiciel, les conditions de distribution du Logiciel Modifié en résultant sont alors soumises à l'intégralité des dispositions du Contrat.

Le Licencié est autorisé à distribuer le Logiciel Modifié, sous forme de code source ou de code objet, à condition que cette distribution respecte les dispositions du Contrat dans leur totalité et soit accompagnée :

1. d'un exemplaire du Contrat,

2. d'un avertissement relatif à la restriction de garantie et de responsabilité du Concédant telle que prévue aux articles 8 et 9,et que, dans le cas où seul le code objet du Logiciel Modifié est redistribué, le Licencié permette aux futurs Licenciés d'accéder facilement au code source complet du Logiciel Modifié en indiquant les modalités d'accès, étant entendu que le coût additionnel d'acquisition du code source ne devra pas excéder le simple coût de transfert des données.

5.3.3 DISTRIBUTION DES MODULES EXTERNES

Lorsque le Licencié a développé un Module Externe les conditions du Contrat ne s'appliquent pas à ce Module Externe, qui peut être distribué sous un contrat de licence différent.

5.3.4 COMPATIBILITÉ AVEC LA LICENCE GNU GPL

Le Licencié peut inclure un code soumis aux dispositions d'une des versions de la licence GNU GPL dans le Logiciel modifié ou non et distribuer l'ensemble sous les conditions de la même version de la licence GNU GPL.

Le Licencié peut inclure le Logiciel modifié ou non dans un code soumis aux dispositions d'une des versions de la licence GNU GPL et distribuer l'ensemble sous les conditions de la même version de la licence GNU GPL.

Article 6 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

6.1 SUR LE LOGICIEL INITIAL

Le Titulaire est détenteur des droits patrimoniaux sur le Logiciel Initial. Toute utilisation du Logiciel Initial est soumise au respect des conditions dans lesquelles le Titulaire a choisi de diffuser son œuvre et nul autre n'a la faculté de modifier les conditions de diffusion de ce Logiciel Initial.

Le Titulaire s'engage à ce que le Logiciel Initial reste au moins régi par le Contrat et ce, pour la durée visée à l'article 4.2.

6.2 SUR LES CONTRIBUTIONS

Le Licencié qui a développé une Contribution est titulaire sur celle-ci des droits de propriété intellectuelle dans les conditions définies par la législation applicable.

6.3 SUR LES MODULES EXTERNES

Le Licencié qui a développé un Module Externe est titulaire sur celui-ci des droits de propriété intellectuelle dans les conditions définies par la législation applicable et reste libre du choix du contrat régissant sa diffusion.

6.4 DISPOSITIONS COMMUNES

Le Licencié s'engage expressément :

1. à ne pas supprimer ou modifier de quelque manière que ce soit les mentions de propriété intellectuelle apposées sur le Logiciel;

2. à reproduire à l'identique lesdites mentions de propriété intellectuelle sur les copies du Logiciel modifié ou non.

Le Licencié s'engage à ne pas porter atteinte, directement ou indirectement, aux droits de propriété intellectuelle du Titulaire et/ou des Contributeurs sur le Logiciel et à prendre, le cas échéant, à l'égard de son personnel toutes les mesures nécessaires pour assurer le respect des dits droits de propriété intellectuelle du Titulaire et/ou des Contributeurs.

Article 7 - SERVICES ASSOCIÉS

7.1 Le Contrat n'oblige en aucun cas le Concédant à la réalisation de prestations d'assistance technique ou de maintenance du Logiciel.

Cependant le Concédant reste libre de proposer ce type de services. Les termes et conditions d'une telle assistance technique et/ou d'une telle maintenance seront alors déterminés dans un acte séparé. Ces actes de maintenance et/ou assistance technique n'engageront que la seule responsabilité du Concédant qui les propose.

7.2 De même, tout Concédant est libre de proposer, sous sa seule responsabilité, à ses licenciés une garantie, qui n'engagera que lui, lors de la redistribution du Logiciel et/ou du Logiciel Modifié et ce, dans les conditions qu'il souhaite. Cette garantie et les modalités financières de son application feront l'objet d'un acte séparé entre le Concédant et le Licencié.

Article 8 - RESPONSABILITÉ

8.1 Sous réserve des dispositions de l'article 8.2, le Licencié a la faculté, sous réserve de prouver la faute du Concédant concerné, de solliciter la réparation du préjudice direct qu'il subirait du fait du Logiciel et dont il apportera la preuve.

8.2 La responsabilité du Concédant est limitée aux engagements pris en application du Contrat et ne saurait être engagée en raison notamment :
(i) des dommages dus à l'inexécution, totale ou partielle, de ses obligations par le Licencié, (ii) des dommages directs ou indirects découlant de l'utilisation ou des performances du Logiciel subis par le Licencié et (iii) plus généralement d'un quelconque dommage indirect. En particulier, les Parties conviennent expressément que tout préjudice financier ou commercial (par exemple perte de données, perte de bénéfices, perte d'exploitation, perte de clientèle ou de commandes, manque à gagner, trouble commercial quelconque) ou toute action dirigée contre le Licencié par un tiers, constitue un dommage indirect et n'ouvre pas droit à réparation par le Concédant.

Article 9 - GARANTIE

9.1 Le Licencié reconnaît que l'état actuel des connaissances scientifiques et techniques au moment de la mise en circulation du Logiciel ne permet pas d'en tester et d'en vérifier toutes les utilisations ni de détecter l'existence d'éventuels défauts. L'attention du Licencié a été attirée sur ce point sur les risques associés au chargement, à l'utilisation, la modification et/ou au développement et à la reproduction du Logiciel qui sont réservés à des utilisateurs avertis.

Il relève de la responsabilité du Licencié de contrôler, par tous moyens, l'adéquation du produit à ses besoins, son bon fonctionnement et de s'assurer qu'il ne causera pas de dommages aux personnes et aux biens.

9.2 Le Concédant déclare de bonne foi être en droit de concéder l'ensemble des droits attachés au Logiciel (comprenant notamment les droits visés à l'article 5).

9.3 Le Licencié reconnaît que le Logiciel est fourni "en l'état" par le Concédant sans autre garantie, expresse ou tacite, que celle prévue à l'article 9.2 et notamment sans aucune garantie sur sa valeur commerciale, son caractère sécurisé, innovant ou pertinent.

En particulier, le Concédant ne garantit pas que le Logiciel est exempt d'erreur, qu'il fonctionnera sans interruption, qu'il sera compatible avec l'équipement du Licencié et sa configuration logicielle ni qu'il remplira les besoins du Licencié.

9.4 Le Concédant ne garantit pas, de manière expresse ou tacite, que le Logiciel ne porte pas atteinte à un quelconque droit de propriété intellectuelle d'un tiers portant sur un brevet, un logiciel ou sur tout autre droit de propriété. Ainsi, le Concédant exclut toute garantie au profit du Licencié contre les actions en contrefaçon qui pourraient

être diligentées au titre de l'utilisation, de la modification, et de la redistribution du Logiciel. Néanmoins, si de telles actions sont exercées contre le Licencié, le Concédant lui apportera son aide technique et juridique pour sa défense. Cette aide technique et juridique est déterminée au cas par cas entre le Concédant concerné et le Licencié dans le cadre d'un protocole d'accord. Le Concédant dégage toute responsabilité quant à l'utilisation de la dénomination du Logiciel par le Licencié. Aucune garantie n'est apportée quant à l'existence de droits antérieurs sur le nom du Logiciel et sur l'existence d'une marque.

Article 10 - RÉSILIATION

10.1 En cas de manquement par le Licencié aux obligations mises à sa charge par le Contrat, le Concédant pourra résilier de plein droit le Contrat trente (30) jours après notification adressée au Licencié et restée sans effet.

10.2 Le Licencié dont le Contrat est résilié n'est plus autorisé à utiliser, modifier ou distribuer le Logiciel. Cependant, toutes les licences qu'il aura concédées antérieurement à la résiliation du Contrat resteront valides sous réserve qu'elles aient été effectuées en conformité avec le Contrat.

Article 11 - DISPOSITIONS DIVERSES

11.1 CAUSE EXTÉRIEURE

Aucune des Parties ne sera responsable d'un retard ou d'une défaillance d'exécution du Contrat qui serait dû à un cas de force majeure, un cas fortuit ou une cause

extérieure, telle que, notamment, le mauvais fonctionnement ou les interruptions du réseau électrique ou de télécommunication, la paralysie du réseau liée à une attaque informatique, l'intervention des autorités gouvernementales, les catastrophes naturelles, les dégâts des eaux, les tremblements de terre, le feu, les explosions, les grèves et les conflits sociaux, l'état de guerre...

11.2 Le fait, par l'une ou l'autre des Parties, d'omettre en une ou plusieurs occasions de se prévaloir d'une ou plusieurs dispositions du Contrat, ne pourra en aucun cas impliquer renonciation par la Partie intéressée à s'en prévaloir ultérieurement.

11.3 Le Contrat annule et remplace toute convention antérieure, écrite ou orale, entre les Parties sur le même objet et constitue l'accord entier entre les Parties sur cet objet. Aucune addition ou modification aux termes du Contrat n'aura d'effet à l'égard des Parties à moins d'être faite par écrit et signée par leurs représentants dûment habilités.

11.4 Dans l'hypothèse où une ou plusieurs des dispositions du Contrat s'avèrerait contraire à une loi ou à un texte applicable, existants ou futurs, cette loi ou ce texte prévaudrait, et les Parties feraient les amendements nécessaires pour se conformer à cette loi ou à ce texte. Toutes les autres dispositions resteront en vigueur. De même, la nullité, pour quelque raison que ce soit, d'une des dispositions du Contrat ne saurait entraîner la nullité de l'ensemble du Contrat.

11.5 LANGUE

Le Contrat est rédigé en langue française et en langue anglaise, ces deux versions faisant également foi.

Article 12 - NOUVELLES VERSIONS DU CONTRAT

12.1 Toute personne est autorisée à copier et distribuer des copies de ce Contrat.

12.2 Afin d'en préserver la cohérence, le texte du Contrat est protégé et ne peut être modifié que par les auteurs de la licence, lesquels se réservent le droit de publier périodiquement des mises à jour ou de nouvelles versions du Contrat, qui posséderont chacune un numéro distinct. Ces versions ultérieures seront susceptibles de prendre en compte de nouvelles problématiques rencontrées par les logiciels libres.

12.3 Tout Logiciel diffusé sous une version donnée du Contrat ne pourra faire l'objet d'une diffusion ultérieure que sous la même version du Contrat ou une version postérieure, sous réserve des dispositions de l'article 5.3.4.

Article 13 - LOI APPLICABLE ET COMPÉTENCE TERRITORIALE

13.1 Le Contrat est régi par la loi française. Les Parties conviennent de tenter de régler à l'amiable les différends ou litiges qui viendraient à se produire par suite ou à l'occasion du Contrat.

13.2 A défaut d'accord amiable dans un délai de deux (2) mois à compter de leur survenance et sauf situation relevant d'une procédure d'urgence, les différends ou litiges seront portés par la Partie la plus diligente devant les Tribunaux compétents de Paris.

Version 2.0 du 2006-09-05.

Service commercial : 0033 (0) 3 88 58 02 02
Pearl | 6 rue de la Scheer | F-67600 Sélestat